

ARQUITETURA 3D

Novidades sobre o m u

Feeds: Posts Comentários



Vray Total

26 26UTC agosto 26UTC 2010 por Daniel Kroll

Olá amigos e alunos. Sejam bem-vindos a mais um curso do Luciano Augusto Cursos. Meu nome é Daniel kroll e eu estou aqui para apresentar pra vocês o curso de um dos maiores plugins de renderização do mundo que é o Vray. A solução definitiva para criação de imagens foto-realistas em 3D com qualidade, facilidade de uso e otimização de tempo.

Dentre tantos renderizadores que existem no mercado, nenhum chegou a seu sucesso como o Vray. A razão é simples: ele é de fácil utilização, possui uma poderosa render Engine e é amplamente usada no mundo todo.

No nosso curso, ao contrário de muitos outros que, "ensinam" através de opções fechadas, ou seja, as famosas "receitas de bolo", nós ensinaremos como o Vray trabalha na teoria e principalmente na prática. Assim você saberá lidar com qualquer situação que venha acontecer de forma inusitada e acredite: Isso faz muita diferença! Conheça mais e aprenda com quem além de conhecer sabe ensinar!

Vejo você nas nossas aulas!

Abraços!

Daniel Kroll

Designer e Prof. Vray

O sistema de renderização V-Ray possui um rico conjunto de recursos, temos listados alguns dos mais importantes aqui:

Setagens críticas de Vray:

- Global Illumination: iluminação direta e indireta;
- Irradiance Maps: Entenda como funciona min e max rate, Hsph e Int Samples;
- Detail Enhancement
- Image Sampler: Fixed, Adaptive QMC e Adaptive Subdivision;
- Light Cache;
- QMC: Quase Monte Carlo e rQMC Sampler
- Adaptive Amount e Noise Threshhold
- Colormapping

Vray Materials:

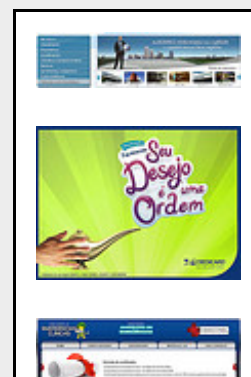
3D WORKER.



CATEGORIAS:
Marketing de serviços
Meus trabalhos
Mundo 3D Projeto
Virtua Imóvel
Uncategorized

PESQUISE AQUI O QUE PROCURA:

MEUS TRABALHOS EM 3D. MY 3D WORKS



- Como setar materiais Vray;
- Reflection e Refraction;
- Converter materiais em VrayMat;
- Fresnel, Max deph;
- VrayInterpolation.

Animando cenas estáticas:

- Anime usando QMC, Irradiance e Light Cache;
- Salvando Irradiance;
- Incremental add current map;

Renders usando VrayHDRI:

- Entendendo e setando HDRI;
- Vray Environment RollOut;
- Vray Dome Light;

Vray lights:

- Plane, Dome, Sphere,
- Vray Sky, Vray Sun, Vray Shadow;
- Vray Light Material

Setagens avançadas de Vray:

- Progressive Path Tracing;
- Vray frame Buffer;
- Vray Physical Cam;
- Gerenciamento de RAM;
- Vray proxies, Vray Fur, Vray Displacement;
- Vray Blend, Vray Override Mat;
- Vray DirtMap, Vray Toon;

Renderizando uma cena Interna:

- Passo a passo e dicas de como renderizar uma cena interna, depois disponível para você estudar!

Renderizando uma cena Externa:

- Passo a passo e dicas de como renderizar uma cena externa, depois disponível para você estudar!

Saiba mais clicando neste [link](#)

Publicado em [Mundo 3D](#) | Etiquetado [3d](#), [3dmax](#), [maquete](#), [maquete eletronica](#), [passeio virtual](#), [vray](#) | [Deixar um comentário](#) »

M a k i n g o f i n c r í v e l d e s
18 18UTC abril 18UTC 2010 por Daniel Kroll



[More Photos](#)

3DTWTANDO

Error: Twitter did not respond.
Please wait a few minutes and refresh this page.

ÚLTIMOS POSTS:

Vray Total
Making of incrível desta
interna 3D
Planta Decorada em Corel
Draw – Humanizada
Folder comercial para Vendas
de Sobrado Residencial
Banner para Obra c/ imagem
3D da fachada da edificação

AGENDA DE POSTS:

outubro 2010

D	S	T	Q	Q	S	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

« ago

BLOG STATS

12,355 hits

MAIS ACESSADOS

flickr.com/photos/maquete...
demo.northkingdom.com/ihu
...
consultoriadomestica.com....
allanbrito.com/2009/07/22...
arqlucianapaixao.files.wo...

BOOKMARKS INTERESSANTES:

PALAVRINHAS IMPORTANTES:



Já tem um tempo que eu acompanho os trabalhos que o Ronen Bekerman insere em seus blog; mas este aqui realmente me chamou atenção. Mostra como é importante ai o trabalho conjunto de luz, materiais e principalmente: setagem de pós produção no PS, Vray Dirty e Occlusion.

Clique [aqui](#) para acompanharr o passo a passo deste incrível trabalho!

Um abraço!

Dan kroll

Publicado em Mundo 3D | Etiquetado construtoras, interiores, max, projeto de interiores, vray | Deixar um comentário »

P l a n t a D e c o r a d a e m C o

9 09UTC abril 09UTC 2010 por Daniel Kroll

- Humanizada produzida em CorelDraw para uma publicação em folder!

Desses de fárol que todo mundo conhece!

Valor de Investimento: R\$ 380,00

Abraços



Publicado em Uncategorized | Etiquetado corel draw, planta humanizada | Deixar um comentário »

3d 3dmax

ambientes aulas autonomo
baixo custo cad 3D calote
caloteiro cliente clientes
comerciais construtoras
curso curso de cad design
flash fotografia
interatividade 3d
interiores mal pagador
maquete
maquete
eletronica
maquetes cgarquitect
marketing moveis
orçamento pagamento
passeio virtual
personagem produto
realismo renderizador
renderizar serviço
serviços site Sketchup
tecnologo telha telhado
tutorial vray vraycam
winners 2009

PAPO DE UMA ARQUITETA:

- Novo Site!
www.aarquiteta.com 10
10UTC setembro 10UTC 2010
Luciana Paixão
- Curso de Vray TOTAL por
Daniel Kroll 2 02UTC
setembro 02UTC 2010
Luciana Paixão
- Configurações Mínimas
para o Uso do AutoCAD! 23
23UTC agosto 23UTC 2010
Luciana Paixão

F o l d e r c o m e r c i a l p a r a

9 09UTC abril 09UTC 2010 por Daniel Kroll

Olá caros colegas.

Conheçam nosso último produto!

1. Criação de imagens 3D fotoreais.
2. Planta humanizada do imóvel com sugestão de decoração.
3. Folder formato A4 com 1 dobra 4 cores frente e verso (Criação e Fechamento de Arquivo pra Impressão)

Perfeito para construtoras de pequeno e médio porte.

Investimento:

Apenas 1 + 2 de R\$ 650,00*

* Valores relativos ao modelo em exemplo .

Veja o passo a passo da produção do trabalho em :

<http://www.flickr.com/photos/maqueteelectronica3d/sets/72157623806022980/detail>



4,0 Km do Centro de Braz Cubas
6,5 Km do Centro de Suzano



Entrada do condomínio



Correios



Bancos e Supermercados

Plantão de vendas:

Av. Guilherme George 1000 Qd. 22 Lote 14
Condomínio Residencial Real Park Tietê
Mogi das Cruzes - SP
(11) 3422 8460 (11) 6539 8226
comercial@construtoraomare.com.br

As imagens são meramente ilustrativas. Os nomes, objetos e assentamentos de placas, pontos e letras são apenas decorativos, não fazendo parte do projeto.

Construção:



Coordenação de vendas:

Creci: 18.878-J



Financiamento com a contrutora ou pelo sistema financeiro de Habitação -SFH

*A comodidade de morar em um condomínio fechado
com segurança e privacidade.*



*Sobrados individualizados com espaços pensados para
trazer conforto e qualidade de vida para a sua família.*



3 dormitórios. (1 suite com sacada)
Cozinha ampla (estilo americana)
Sala de Estar e Jantar integradas
Banheiro
Lavabo
Garagem para dois autos
Quintal

Publicado em Uncategorized | Etiquetado banner de vendas, humanizada, planta humanizada para vendas de sobrado residencial | Deixar um comentário »

B a n n e r p a r a O b r a c / i r

9 09UTC abril 09UTC 2010 por Daniel Kroll

Conheçam mais um de nossos produtos.

Banner para Obra c/ imagem 3D da fachada da edificação

1. Criação da fachada principal em imagem 3D fotoreal.
2. Criação de Banner formato 1,80 x 0,80 m 4 cores (Criação e Fechamento de Arquivo pra Impressão)

Perfeito para arquitetos, engenheiros e construtoras de pequeno e médio porte.

Investimento: Apenas R\$ 850,00*

* Valores relativos ao modelo em exemplo .

Não inclui o banner impresso.

Perfeito pra quem quer divulgar sua edificação para fins comerciais.

Local Av. dos Autonomistas. Osasco-SP



C o m o u s a r A r e a L i g h t s d e i n t e r i o r e s ?

7 07UTC abril 07UTC 2010 por Daniel Kroll

Texto original no site <http://www.allanbrito.com>

Uma das coisas que ainda lembro até hoje desde que comecei a trabalhar com o V-Ray é da versatilidade e poder das chamadas Area Lights. Depois que o V-Ray é instalado em conjunto com o 3ds Max, podemos aproveitar diversas ferramentas extras na interface do 3ds Max, como materiais próprios do V-Ray e luzes também. Entre essas luzes está uma chamada V-Ray Area Light que é de extrema importância para a criação daquelas imagens realistas de interiores com o V-Ray. O truque para usar as luzes do V-Ray em ambientes internos é um dos mais antigos da visualização 3d para arquitetura, e consiste no posicionamento estratégico dessas luzes nas áreas de abertura do ambiente.

É importante posicionar as luzes e alterar a escala das mesmas de maneira que o plano de luz cubra a área total da janela. Na renderização isso produz o efeito da luz natural entrando pelas aberturas do ambiente e deixa a imagem com um nível de realismo excelente. Claro que apenas o uso da Area Light do V-Ray não resolve o problema, sendo necessário usar ainda uma V-Ray Sun ou qualquer luz que simule o sol no ambiente. Isso é praticamente uma receita de bolo, em que o artista pode usar o esquema de iluminação para praticamente qualquer cena interna. Só não afirmo que isso é um conjunto de passos fixo, pois sempre é necessário fazer pequenos ajustes na intensidade ou posicionamento das luzes. As cenas em 3d podem variar muito nesse tipo de configuração.

Caso você queira aprender a usar as luzes do tipo Area do V-Ray nos seus projetos, o vídeo abaixo demonstra muito bem como é possível usar diversas luzes desse tipo para adicionar energia luminosa em ambientes. O objetivo é simular luzes artificiais em ambiente noturno, mas o mesmo procedimento pode ser usado em outros projetos:

O ambiente é semelhante a um pequeno galpão, em que as luzes são criadas e distribuídas sob um eixo central. O segredo para criar o efeito é o posicionamento correto das luzes e o ajuste das mesmas para funcionar como um plano de luz. Depois é só escolher as opções de render do V-Ray e conseguir

uma iluminação suave e bem distribuída no 3ds Max.

Fonte Allan Brito

Artigos Relacionados:

1. [Tutorial 3ds Max 2010: Como usar imagens HDRI com o Mental Ray?](#)
2. [3ds Max e V-Ray para design de interiores: Tutorial completo de iluminação](#)
3. [Tutorial SketchUp e V-Ray: Configurando a iluminação externa para maquetes eletrônicas](#)
4. [Tutorial de iluminação com 3ds Max para arquitetura: Ambientes externos](#)
5. [Como converter materiais entre V-Ray e Mental Ray?](#)

Publicado em Mundo 3D | Etiquetado [area lights](#), [construtoras](#), [iluminação](#), [interiores](#), [vray](#)
| [Deixar um comentário](#) »

S e u s i t e (o u o u t r o s t
p a r a v o c ê !

2 02UTC fevereiro 02UTC 2010 por Daniel Kroll



Olá! Se você for novo aqui, que tal

[assinar](#)

[nosso feed de RSS](#) para ficar sempre por dentro das

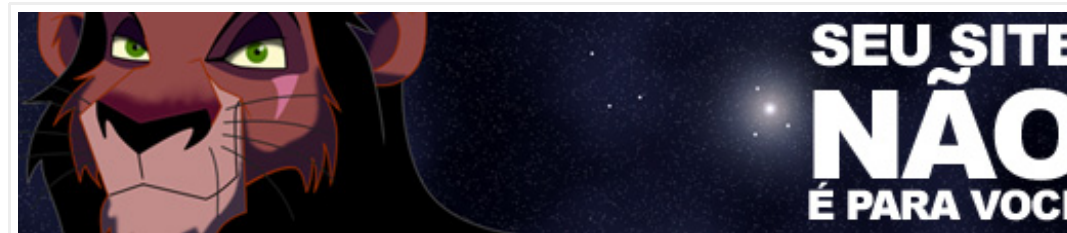
atualizações do Design.Blog? Aproveite e participe do [Forum de Design!](#)

Powered by

[WP Greet Box WordPress](#)

[Plugin](#)

Não é raro os web designers lidarem com clientes que tratam eles como “*pixel pushers**” em vez de “criadores”. Tudo bem: as vezes temos que dar o braço a torcer e aceitar algumas demandas dos clientes. Mas, clientes, acreditem: 99% das vezes **nós sabemos o que estamos fazendo**.



Uma das coisas coisas que designers deveriam saber (sei que muitos nunca sequer estudaram nada além de Photoshop e Dreamweaver) é o que um público gostaria. Afinal de contas, um site é feito para as pessoas que o acessam, e não a gosto de quem paga. Pelo menos não em grande parte.

Quando você quiser construir sua casa, você chama um arquiteto. Ele não vai

criar a casa inteira para você sem você palpatar quantos cômodos ela terá, a disposição de cada um, quantos andares, etc. Mas obviamente, está na obrigação no arquiteto informar que um banheiro dentro da cozinha não é boa idéia (por exemplo), ou que uma jacuzzi dentro do escritório não é algo inteligente a se fazer. Claro que ele não vai dizer “não faça”, mas sim lhe dar os motivos pelos quais **não é no melhor interesse do cliente pagante**.

E q u a n d o m e u c l i e n t e

Perfeitamente comum você dar mil razões pelos quais vai ficar desagradável um site sem espaçamento nenhum entre informações, e mesmo assim o cliente insistir que você faça exatamente isto. O que fazer nessas horas?



Foi assim que o cliente pediu, fazer o que?

Realmente, não há o que ser feito. Você tem duas opções, nenhuma delas agradável: decidir que está na hora de demitir seu cliente, perder a grana que você iria ganhar mas manter sua dignidade ou fazer qualquer coisa que ele pedir, pegar o dinheiro e simplesmente negar até a morte que você tenha feito aquilo.

Mas antes de partir para a ignorância, explique da melhor maneira possível o seguinte ao seu cliente: “Seu site tem um público alvo X. Este público alvo X é que vai estar acessando seu site. Quem acessa seu site é o que importa para você, pois sem um público seu site será apenas uma página vagando na internet. A melhor maneira de se ter um público constante é seguindo algumas premissas básicas: conteúdo interessante, um design que favorece o conteúdo, e conteúdo atualizado. Conteúdo é rei. Ofuscando o conteúdo, ou fazendo ele parecer menos importante que a sua biografia na lateral sobre, que você insiste que fique piscando dentro de uma caixa vermelha com letras amarelas, os seus visitantes **vão** perder o interesse. Acredite em mim, eu trabalho com isto.”.

E l e f a l o u q u e é E L E q u

Se ele não aceita ser educado, é por que ele é (por falta de uma definição melhor) cabeça-dura. É impossível manter uma conversa sensata com algumas pessoas. Já tentou falar com **algumas pessoas de mente fechada**** sobre Darwinismo? Você pode mostrar um dinossauro vivo na frente dele, o dinossauro pode arrancar a perna dele fora e mesmo assim ele não vai aceitar o seu ponto de vista.

Se seu cliente não aceitar que você trabalha com isto e sabe o que é o melhor para ele, desista de convencer ele do contrário. Pessoas com mentes fechadas não vão a lugar nenhum, e o melhor que você pode fazer é se afastar delas.

Finalizo com uma frase de Paul Boag, autor do artigo que inspirou este:



“Se você quer obter o máximo de aproveitamento da sua equipe de web, dê problemas a eles e não soluções. Por exemplo, se você está

criando um site direcionado a garotas adolescentes e o designer escolhe o azul corporativo, sugira que o público alvo pode não responder bem a essa cor. Não fale pra ele mudar para rosa. Deste jeito, o designer tem a liberdade para achar uma solução que pode ser até melhor que a sua escolha. Você deixou o designer resolver o problema que você apresentou”.

O que você faz quando um cliente decide tudo que você precisa fazer, mesmo quando o que ele quer contradiz o que você aprendeu como “certo”?

* - “*Pixel pushers*” ou “*empurradores de pixels*” é uma definição atribuída a web designers cujos clientes definem como eles deveriam trabalhar: ditando quais cores utilizar num site, sua diagramação, etc, não deixando que o web designer aplique seus conhecimentos da área.

** - Texto alterado pois tem gente que se ofende com qualquer besteira.

Compartilhe

G o s t o u d o a r t i g o ?

Aproveite então para [assinar nosso feed RSS](#) ou seguir o [Design Blog no Twitter](#) para sempre ficar ligado nas novidades no mundo do design!

A r t i g o s r e l a c i o n a d o s

- [Desenvolvendo sites para mobile](#)
- [Regras implícitas no web design](#)
- [Erros em web design que devem ser evitados](#)
- [Criando wireframes online](#)
- [Re-desenhando um site \(dica\)](#)

Leia mais: <http://design.blog.br/web-design/seu-site-nao-e-para-voce#ixzz0eOG8lguT>
(via Design.Blog.br)

Publicado em Marketing de serviços | Etiquetado cliente, conselho, dicas, Web Design | [Deixar um comentário »](#)

D e f e n d a s e u t r a b a l h o

2 02UTC fevereiro 02UTC 2010 por Daniel Kroll



Defenda seu trabalho

[Publicado por Iris Freitas Duarte](#) em 2 fevereiro 2010 às 5:14 em

Uma das coisas que noto ser algo recorrente são os profissionais deixando de defender seus trabalhos. Mesmo quando não há necessidade – por exemplo, quando o cliente milagrosamente aprova de primeira – ainda é interessante dar explicações às suas decisões.

Defenda seu trabalho!

Muitos clientes querem alterar seu trabalho. Querem que você pegue o logo, troque por uma fonte ao estilo “Comic Sans” e mude para um fundo roxo com letra azul. Você sabe que a “Comic Sans” serve apenas para balões de falas em quadrinhos, e que azul em fundo roxo dá pouco contraste, e por consequência pouca visibilidade. Quem sabe até as cores não sejam apropriadas para o ramo da empresa – se for de alimentos, ou um restaurante por exemplo. Aí que entra a **importância de defender o seu trabalho**.

E x p l i q u e s u a d e c i s ã o e s

O que você criou e o que o cliente queria

Não diga apenas que “não fica legal”, afinal de contas beleza é apenas um conceito. **Designer precisa se basear no concreto.** Dê razões para explicar o que você fez. Claro, você não vai dizer isto em tom de quem está caçoando ou tentar demonstrar que você sabe mais que o cliente de uma maneira negativa. Seja positivo, mesmo que tenha que mentir um pouco:



“Embora as cores azul e roxo sejam de sua preferência pessoal, de acordo com a psicologia das cores, o vermelho e amarelo estimulam o apetite por serem cores quentes. Já o azul e roxo servem como inibidores de apetite, algo que seria ruim para a imagem da sua rede de fast-food.”

A p l i q u e s e u c o n h e c i m e

Tente ser firme. **Aplique seu conhecimento na defesa do seu trabalho.**

Ache pesquisas e dê peso ao seu argumento. Você já demonstrou que roxo e azul são uma má idéia, mas seja mais concreto. Use de referência se necessário. Mostre sua pesquisa de similares e concorrentes (que você deveria ter feito antes de começar o trabalho). Se o cliente diz que ele quer inovar, mostre a ele trechos de pesquisas que são divergentes à decisão dele. No [Google](#), você encontra essas respostas – só **evite de utilizar o Wikipedia**, que não é uma fonte de informação confiável.



“De acordo com estudos recentes [insira citação aqui], a cor azul tem sido usado bastante por nutricionistas para inibir o apetite. Como o objetivo da sua identidade visual é justamente estimular a fome, sugiro que levemos em consideração este estudo científico que é baseado em fatores sólidos do estudo da psique humana”

L e m b r e - o : o t r a b a l h o

Meu outro artigo “[Seu site não é para você!](#)” pode ser aplicado a qualquer trabalho gráfico. Seu cliente precisa entender que o problema a ser solucionado não é “Como agradar a pessoa que está pagando” mas sim “**Como fazer com que a pessoa que está pagando obtenha um lucro maior tendo uma identidade visual mais sólida e pertinente com seu negócio**”.

O objetivo de um designer é poder conciliar o gosto pessoal do cliente com a necessidade real dele. Muitas vezes isto não é possível e por isto é seu dever lembrá-lo de que o importante é resolver o problema da necessidade real. Mais cedo ou mais tarde, o cliente vai se acostumar com o trabalho e te agradecer por ter sido persistente. Ou não. Mas o que importa é fazer a coisa certa.

fonte: <http://design.blog.br>

Publicado em [Marketing de serviços](#) | Etiquetado [cliente](#), [cor](#), [design](#), [trabalho](#) | [Deixar um comentário](#) »

S i t e s s u p e r b a c a n a s f e

1 01UTC janeiro 01UTC 2010 por [Daniel Kroll](#)

Flash is still one of the most useful tool to create websites with good user interaction. Designers have even created 3D scenes where users can navigate within it. They are far from the traditional presentation of content with a standard menu bar at the top of the pages of texts. Here are 30 interesting sites for you to check out. Lastly, Happy New

everyone!



C o m c a s t T o w n



M a r k e z M o d e l s



M o u r c i o



T i n m a n



G e t t h e G l a s s



D r a g o n H u n t e r s



P r i s m G i r l



C a p r i S o n n e



L a t a z C o c a - C o l a



C i t y E x p r e s s i o n



K 2 I n a v i



E r g u v a n P l a t i n E v l e r i



R e a l C a s u a l



S e n i s o f t



O n T o y o t a ' s M i n d



S i m c i t y



D e l v a l l e d o s M o n s t r o s



C r e a t i v e



S u m m e r F e s t i v a l



T e n h e l d e r e K i j k o p s c h i p h o l .



S a i z e n m e d i a



W W F B r a s i l



Z i g g



Wake up Your Feelings



New Work City



C h r i s t m a s N o k i a

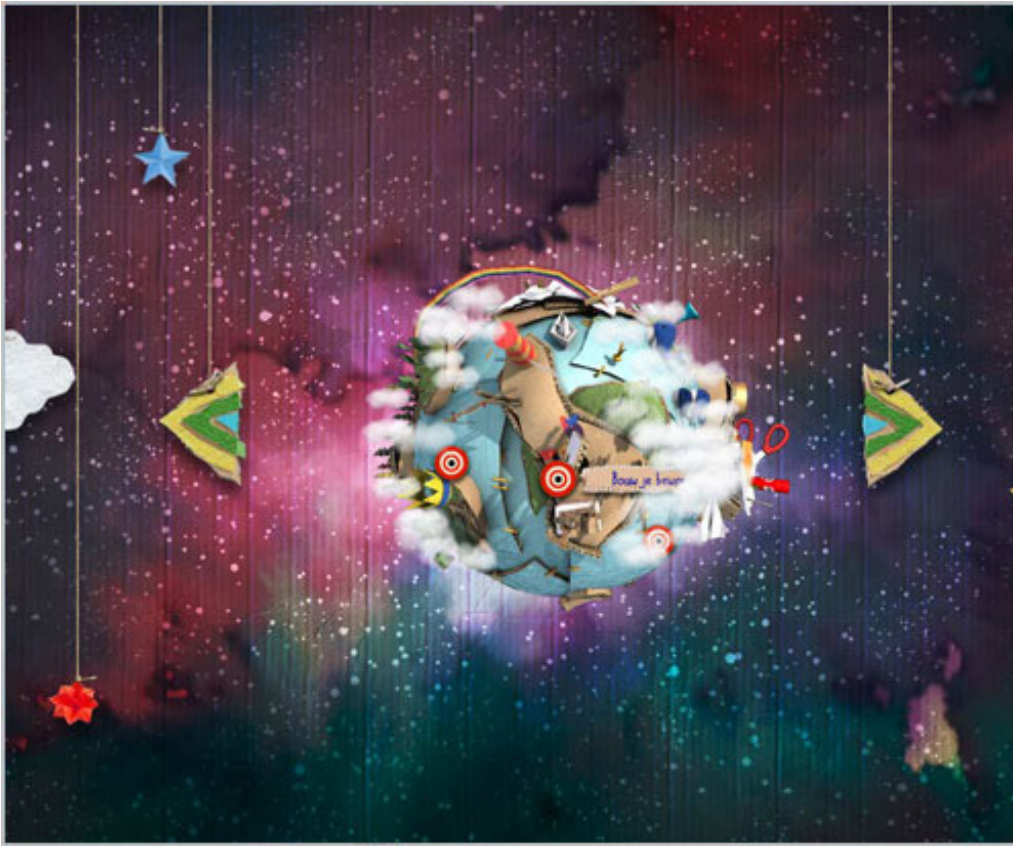


T h e O l e g

Back to menu



K n u t s e l w e r e l d



G E E c o m a g i n a t i o n

PLUG INTO THE SMART GRID



R a b b i d s G o H o m e



I am Johnson Koh, a graphic and web designer in Singapore. Founded 10Steps.SG in August 2008 with the purpose to share my experiments and interesting design news.

M a i s a l g u m a s c e n a s p a

22 22UTC outubro 22UTC 2009 por Daniel Kroll

Olá!

Segue abaixo, mais alguns exemplos de um serviço realizado para visualização de volumetrias em estudo.

As 2 imagens giraram em torno de R\$320,00. A cliente só enviou a planta CAD e um memorial descritivo simples:



Publicado em [Uncategorized](#) | [1 Comentário](#) »

[Postagens Antigas](#) »